

عدد خاص

الحل الكامل من البداية للنهاية

# ريزدنت إيفل ٢

بلاي ستيشن  
لعبة الموت  
والدماء

العدد السنوي الأول ١٩٩٨

وحوش الزومبي  
تلتهم كل شيء  
كيف نواجهها؟

ملف خاص  
للخرائط  
والأسرار  
الكاملة



راكون مدينة  
المفاجآت القاتلة

RESIDENT EVIL 2

انفراد الصقور الخضراء كما لم ترهم من قبل في كأس العالم ٩٨

WORLD CUP 98  
PlayStation

# العالم الكعبي

السنة الثانية / العدد الثاني عشر • يونيو / يوليو ١٩٩٨

تكن ٢: القوة الخارقة

الآن في الأسواق

الآن في الأسواق

ديث تراپ دجن

«استساح» النجاح

ويندنت إيقل ٢

العمل الاستراتيجي لمرحلة كاملة

جيكس ثري دي يعود

بقوى خارقة ١٠٠

ما هو مستقبل

الاستديو ١٤

**هيه..**

## **وظائف شاغرة..**

هل تتابع أخبار مغامرات الكوميكس المصورة؟  
هل تحب كتابة قصص الخيال العلمي؟  
هل تجيد الإنجليزية؟  
هل تبحث عن وظيفة جيدة ومثيرة؟

**اتصل بنا فوراً وأرسل معلوماتك إلى:**  
فاكس: ٦٦٠٧٥٣٧ أو ص. ب: ١٣٦٧٦ جدة ٢١٤١٤

**الشبكة العربية  
للنشر والتوزيع**



## كلمة الناشر

موت.. دماء.. ركض.. ومطارادات مستمرة من البداية للنهاية.. هذا هو عالم «ريزدنت إيفل ٢» اللعبة التي تكاد تنفرد بعرش الألعاب حتى هذه اللحظة. إنها الدجاجة التي تبيض ذهباً.. وهو ذهب حقيقي تترجمه ملايين الدولارات التي حققتها إيراداتها لشركة «كابكوم» في الأسواق الأمريكية قبل أن تغزو الأسواق اليابانية والأوروبية، والعربية أيضاً وتحقق فيها الصدارة والأرقام القياسية. كل ذلك دفع المنتجين إلى غزو عالم السينما بهذه الفكرة. حيث ينتظر الملايين ظهور اللعبة في فيلم سينمائي. ورغم أن اللعبة فيها الكثير من العنف والدماء و«لعلمة» الرصاص في كل مراحلها، إلا أن الإقبال عليها لا يتوقف. وها نحن نقدمها لكل عشاق ألعاب «بلاي ستيشن» ليختبروا مدى شجاعتهم وجرأتهم، بل وسرعتهم أيضاً، لذلك فإن الذين يريدون الدخول إلى عالم «ريزدنت إيفل ٢» عليهم أن يدركوا كل ذلك كحقائق ثابتة قبل أن تبدأ اللعبة.

ثمانية شخصيات تلتقي بها في هذا العالم المثير، وفيه أيضاً تواجه وحوش الزومبي الكاسرة بكل عنفها وشراستها واستعدادها لمهاجمتك في أي لحظة، ورغم ذلك فإنك ستجد أفضل الطرق لمواجهةها والقضاء عليها.

.. هيا.. خذ قرارك وحدد اختيارك وادخل إلى عالم «ريزدنت إيفل ٢» لتخرج منتصراً في نهاية اللعبة.



# ريزدنت إيفل 2

الناشر

دار الشبكة العربية للنشر والتوزيع

المدير العام

بهاء فؤاد أبوغزالة

رئيس التحرير والمشتري على الإدارة

زيد علي رضا هاشم

مدير التحرير

نزار قنديل

هيئة التحرير

أسامة الهندي - علي الصالحي - سلطان الجريري  
الاخراج

إبراهيم علي - فتحى باوزور

تصميم باتفاق خاص مع

باراجون بيلشينج ليمتد

إن جميع حقوق النشر للمجلات الصادرة عن (باراجون بيلشينج ليمتد) باللغة العربية محفوظة لدار الشبكة العربية وبحظر النقل أو الترجمة أو الاقتباس في أي شكل سواء كان جزئياً أو كلياً بدون إذن خطي من الناشر وهذه الحقوق محفوظة بالنسبة إلى كل الدول العربية وخارجها، وقد اتخذت كافة الإجراءات التسجيل والحماية في العالم العربي بموجب الاتفاقيات الدولية لحماية الحقوق الفنية والأدبية.

دار الشبكة العربية للنشر والتوزيع

المركز الرئيسي

76/80 COLLEGE ROAD HARROW  
MIDDLESEX HA1 1BX LONDON

**ARAB NETWORK**  
PUBLISHING & DISTRIBUTION

MANAGING DIRECTOR

BAHA F. ABUGHAZALAH

JEDDAH: Tel: 6605044 Fax: 6607537

RIYADH: Tel: 4640352 Fax: 4630577

مكتب جدة

هاتف ٦٦٧٥٠٤٤

فاكس ٦٦٠٧٥٣١

ص.ب: ١٣٧٦٦ جدة ٢١٤١٤

مكتب الرياض

هاتف ٤٦٤٠٣٥٢

فاكس ٤٦٣٠٥٧٧

العليا- شارع الأمير سلطان

ص.ب ٥٩٠٠٢ الرياض ١١٥٢٥

المملكة العربية السعودية

طُبعت في مطبعة دبي

تليفون ٣٧٠٢٤٤ فاكس ٣٧٠٧٩٩

الإمارات العربية المتحدة

وكيل التوزيع في المملكة العربية السعودية

الشركة الوطنية الموحدة للتوزيع

جدة ٦٦٠٧٣٣٠ الرياض ٤٧٨٢٠٠٠ الدمام ٨٤٦١١١١

وكيل التوزيع في الخليج

شركة الامارات للطباعة والنشر والتوزيع

دبي ت ٦٣٣٢٠٠ فاكس ١٦٣٧٦٨

# دليلك في لعبة

# الرعب والإثارة

- 6 ريزدنت إيفل
- 12 أهم الأشياء
- 18 أسلحة اللعبة
- 25 ريزدنت إيفل ٢
- 29 شخصيات اللعبة



31 دليل الوحوش

36 حلول الخرائط

42 ليون كيندي - المهمة الأولى

58 ليون كيندي - المهمة الثانية



- 68 كليريد فيلد - المهمة الأولى
- 84 كليريد فيلد - المهمة الثانية
- 96 اللعب بهانك وتوفو

## ريزدنت إيفل

## Resident Evil



## معلومات

المشاعر كايكوم

إذا كنت تبحث عن سبب لشراء جهاز سوني بلاي ستيشن فهذه اللعبة تعتبر افضل سبب لذلك، وإذا كنت من هواة الألعاب الجيدة فتلك لعبة لا تعوز.

## الدرجة النهائية

٦٩٪

وقت انتهاءها

٣ - ٧ ساعات

درجة الصعوبة

متوسطة..

... بدأ الامر في غابة الراكون، حينما ظهرت فجأة بعض جرائم القتل الغامضة

وحالات الاختفاء المفاجئ لبعض الاشخاص، وعندما أرسل فريق «برافو» من شرطة «ستارز»

لبحث الامر اختفى الفريق هو الآخر بعدما تحطمت طائرته، فما الذي يحدث هناك؟

هذا ما ستعرفه من خلال لعبك في ريزدنت إيفل، التي نجحت كايكوم في جعلها اقرب الى فيلم

سينمائي بوحوشها الخيفة وشخصياتها الجيدة وقصتها المترابطة، كما ساعدت رسوم اللعبة

الثلاثية المبدعة واصواتها المذهلة في اضافة جو مخيف وغامض على اللعبة.

هنا نقدم الرحل الكامل لهذه اللعبة المتميزة منذ بداية دخولك القصر وحتى النهاية، فاستعد معنا

لدخول عالم ريزدنت إيفل.

## الارشادات العامة

إذا كان لا عليك هو «كرس»، فقبل انقاذ «ريبيكا» من الهنتر وبعد الالتقاء بها يمكنك الرجوع اليها في الغرفة الآمنة الاولى في اي وقت خاصة اذا كانت حالتك سيئة لانها ستكون سعيدة بعمل الاسعافات الاولى لك وبالمجان.

- في اي وقت تكون فيه آمناً قم بخطف الاعشاب ثم خزنها في صندوق الحفظ، وفي اي وقت ستواجه فيه موقفاً صعباً بعد ذلك التفت مايكفي منها للاستعمال اذا وصل مؤشر الطاقة الى الوضع الخطر.

- قبل بلوغك مكاناً صعباً او مكاناً يوجد فيه أحد الوحوش الكبيرة

دائماً اجمع مايلزمك من

صندوق الحفظ ثم

قم بحفظ مكانك

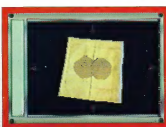
في اقرب نقطة

احتياطياً حتى

لا تضطر في حال

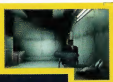
موتك الى لعب

ساعات اضافية.



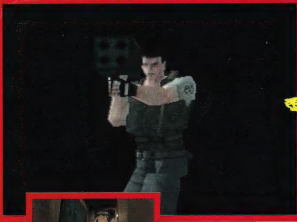
## حفظ المكان:

لحفظ مكانك في ريزدنت إيفل، تحتاج الى فيشين (في بعض الاحيان يكون من الصعب العثور على احدهما) اولاً سيكون عليك ان تجد آلة كاتبة لحفظ مكانك، ثانياً - وهو الاهم - عليك ان تجد اشرطة الحبر لتتمكن من الحفظ، وستكون هذه الاشياء متناثرة وغالباً مخفية او في ادراج وعليك ان تجد المفاتيح الصغيرة لفتح الدرج.



# اليومنة إيقلا

## السر الكبير



هذا افضل سر ستجده في اللعبة وهو عبارة عن سلاح قاذف الصواريخ الاقوى من البازوكا والماجنوم.. هل تذكرته؟... انه السلاح الذي نسفت به «التيرانت» بطلقة واحدة، لكن توجد مشكلة واحدة فقط، هي انك لن تستطيع امتلاكه الا عندما تنتهي للعبة في أقل من ثلاث ساعات، فقد جعلت كاتكوم هذا السر بمثابة التحدي الأكبر للاعب.

في أي حال اذا تمكنت من انهاء اللعبة خلال ثلاث ساعات او اقل سيكون قاذف الصواريخ بحوزتك منذ البداية وبخيرية لا تنتهي وعندئذ تستطيع السير مطمئن اليال لأن أي شئ يقف في طريقك ستستسهل بضربة واحدة لا غير، ولإنجاز هذه المهمة عليك ان تكون ملماً بجميع اجزاء اللعبة لتتجنب الضياع بالاشياء التي لا فائدة منها او التي ستعطلك وباطلوع يجب الا ترفق يدك عن زر الركض، سنترك لك هذه المهمة.. ونتمنى لك حظاً سعيداً.

## الحل النهائي للعبة

تلك هي الطريقة المؤكدة للبقاء حياً في ريزدنت ايفل في ١٢ خطوة مبسطة، في هذا الحل الكامل كل شيء ستجده او تقابله حتى ترى نهاية «كرس» الجيدة، بالطبع هذه الخطوات صالحة لكل، ايضا لكن ببعض الاختلافات الصغيرة.. ونقتصر ان نقراً كل جزء وان تتبع التعليمات ثم توقف اللعبة لقراءة الجزء الآخر وهكذا، وبهذه الطريقة لن تضطر لإيقاف اللعبة وسط الاحداث للقراءة.

بعد دخولك القصر واستماعك الى احاديث افراد فريقك عند الدخول الرئيسي،

اذهب الى غرفة المائدة ثم ادخل الباب الواقع

آخر القرفة، وبعد دخولك ذلك الممر اتجه بيساراً لتشاهد مشهداً سينمائياً ثلاثي الابعاد للزومبي وهو يقتل أحد افراد فريق «بر افور» وبعد انهاء العرض ارجع فوراً الى الدخول الرئيسي قبل ان يمسك بك الزومبي.

ثم بالتقدم مسدس «دجل» واحصل على شريط الجبر بجوار الآلة

الاولى اذهب الآن وادفع الدواب الصغير امام الدخول الموجود في ركن القرفة ثم ادخل لتجد أحد الزومبي ملقى على الارض فلا تخذع بذلك لانه مجرد اقترارك منه سيسلك بقدمك، عندئذ اقله بقدمك وخذ شريط الجبر الموجود

في الغرفة ٤ ارجع الآن الى الدخول الرئيسي، واذهب الى الباب الازرق المزدوج في الجهة المقابلة، فور دخولك ادفع السلم امام التمثال واصعد فوقه لتأخذ خريطة الدور

الاولى اذهب الآن وادفع الدواب الصغير امام الدخول الموجود في ركن القرفة ثم ادخل لتجد أحد الزومبي ملقى على الارض فلا تخذع بذلك لانه مجرد اقترارك منه سيسلك بقدمك، عندئذ اقله بقدمك وخذ شريط الجبر الموجود



الكاتبة، والان عد الى الزومبي واقله بالمسدس الذي وجدته. بعد قتل الزومبي قم بفحص جثة زميلك «كيت»، كيتة، المقاتلة على الارض لتأخذ منها رصاصات اضافية لمسدسك.

ارجع الآن الى الدخول الرئيسي، واذهب الى الباب الازرق المزدوج في الجهة المقابلة،

فور دخولك ادفع السلم امام التمثال واصعد فوقه لتأخذ خريطة الدور

الاولى اذهب الآن وادفع الدواب الصغير امام الدخول الموجود في ركن القرفة ثم ادخل لتجد أحد الزومبي ملقى على الارض فلا تخذع بذلك لانه مجرد اقترارك منه سيسلك بقدمك، عندئذ اقله بقدمك وخذ شريط الجبر الموجود

في الغرفة ٤ ارجع الآن الى الدخول الرئيسي، واذهب الى الباب الازرق المزدوج في الجهة المقابلة،

فور دخولك ادفع السلم امام التمثال واصعد فوقه لتأخذ خريطة الدور

الاولى اذهب الآن وادفع الدواب الصغير امام الدخول الموجود في ركن القرفة ثم ادخل لتجد أحد الزومبي ملقى على الارض فلا تخذع بذلك لانه مجرد اقترارك منه سيسلك بقدمك، عندئذ اقله بقدمك وخذ شريط الجبر الموجود

في الغرفة ٤ ارجع الآن الى الدخول الرئيسي، واذهب الى الباب الازرق المزدوج في الجهة المقابلة،

فور دخولك ادفع السلم امام التمثال واصعد فوقه لتأخذ خريطة الدور

في الغرفة ٤ ارجع للمدخل الرئيسي واصعد درجات السلم للطابق الثاني، وعندما تصل لمتنصف الطريق اصعد السلم الموجود في



التاحية اليمنى وادخل الباب الثاني، انتقل الفتح الصغير امام المرأة على اليسار ثم ادخل الباب في نهاية الممر.

عند دخولك الشرفة ستلاحظ بعض الغريبان لن يهاجموك الآن، اذهب وافحص الجثة في نهاية الشرفة وانتقل ذخيرة

لمسدسك ثم اركض الى الباب قبل ان تبدأ الغريبان في مهاجمتك.

اخرج الى الممر واتجه نحو الباب المقابل وادخله، سيقابلك اثنان من الزومبي فاقتهما ثم اذهب اليسار وادفع التمثال امام الحافة

ثم ادفعه مرة اخرى ليستطاع للدور الارضي ويتحطم.

ادخل لتجد أحد الزومبي ملقى على الارض فلا تخذع بذلك لانه مجرد اقترارك منه سيسلك بقدمك، عندئذ اقله بقدمك وخذ شريط الجبر الموجود

في الغرفة ٤ ارجع الآن الى الدخول الرئيسي، واذهب الى الباب الازرق المزدوج في الجهة المقابلة،

فور دخولك ادفع السلم امام التمثال واصعد فوقه لتأخذ خريطة الدور

الاولى اذهب الآن وادفع الدواب الصغير امام الدخول الموجود في ركن القرفة ثم ادخل لتجد أحد الزومبي ملقى على الارض فلا تخذع بذلك لانه مجرد اقترارك منه سيسلك بقدمك، عندئذ اقله بقدمك وخذ شريط الجبر الموجود

## التجميع

هناك العديد من الاشياء التي يجب عليك ايجادها

واستعمالها لانها ريزدنت ايفل وليس بإمكانك حملها جميعاً، واذا كانت شخصيتك هي «جول» فستستطيع ان

تحمّل ثمانية اشياء مختلفة في وقت واحد، اما بالنسبة للاشخاص الذين يفضلون

اللعبة على المستوى الاصعب فليختاروا «كرس» رغم انه لا يستطيع حمل اكثر من ستة

اشياء مختلفة في وقت واحد، لذا عليك تحديد ماتحتاجه بدونه.

فمنلا قبل الذهاب لاستكشاف اي مكان خذ سلاحك وذخيرتك وبعض الطاقة

والمفتاح اذا لزم الامر لكن اترك مساحة واحدة فارغة على الاقل حتى اذا وجدت

شيئاً مهماً فإنك لن تكون مجبراً على الرجوع والبحث عن اقرب صندوق حفظ

مضيقاً وقتاً اضافياً من اللعبة.

مضيقاً وقتاً اضافياً من اللعبة.

مضيقاً وقتاً اضافياً من اللعبة.

## ريبيكا شامبرز

خبيرة الاسعافات الاولية  
وهي من الاصقفاء.



## جيل فالنتاين

البطلة الثانية  
والاستعانة بها  
تجعل اللعب



## براد فيكارز

قائد الطائرة الذي  
في النهاية.



## كروس ريدفيلد

البحل الاساسي في اللعبة الذي يحس  
عمل الامور بالطريقة الصعبة.

## صديق ام عدو؟

هناك العديد من الشخصيات في ريزدنت ايفل منهم  
الصديق ومنهم العدو وتعرف من هو الصديق ومن العدو  
اقرأ الاتي.



## البرت ويسكر

عكس «باربي» فهو  
يبدو كصديق في  
البداية ثم يتضح  
انه وراء  
جميع المتاعب.

## جوزيف فورست

يشغلي دور هذا السكين مثل البداية حين  
يقع ضحية للكلاب المتوحشة.



## باربي بورتون

قد تكون تصرفاته مقلقة لكنه  
النهاية صديق يساعد «جيل» في  
تحرير من المواقف.



## فورت سبار



## اتريكو ماريني

الشخص الذي يلقى حتفه في بحسوف المياه  
بوصلي الحائز



## كينيث سوليفان

الشخص الذي كان الترومي يأكل رقبته في  
بداية اللعبة



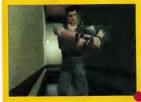
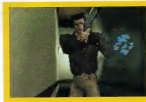
## ريتشارد اكين

لسوء حظه انه وقع ضحية سم الثعابين الضخم.



## تغيير الملابس

يمكنك ذلك بانهاك ريزدنت ايفل في اقل من 6 ساعات  
حيث تمنح مفتاحا خاصا يتم حفظه ليده لعبة جديدة،  
ويمكنك استعماله عند خزانة الملابس في غرفة المرأة  
الكبيرة لتغيير ملابس شخصيتك وهذه الحركة ليست  
مقيدة لكنها مسلية.





## الزومبي

أغلب الوحوش في «ريزident 2» هي من هذا النوع وقد ظهرت نتيجة لإنتشار معمل الأبحاث في ظروف غامضة، مما سبب إصابة العاملين فيه (سواء من الأطباء أو الحراس) بفيروس غريب انتشر في أجسادهم بسرعة ثم بدأ يقدمهم عقولهم.. وللنتيجة كما ترى: مجرد وحوش مترنحة تهيم في القصر باحثة عن الطعام الطازج أو لنقل «الطعام الحي».

### طريقة المناورة:

اعتمد ان الزومبي من اسهل الوحوش في اللعبة لأنه بطيء ويمكنك الهروب منه بسهولة أو قتله بطلقة واحدة باستخدام البندقيّة اليدوية، فإذا كنت تملك الذخيرة الكافية تخلف من تترجيع رأسك، أما إذا كنت تملك المسدس العادي فأطلق عليه مرة أو مرتين ثم ارجع الى الخلف وأطلق عليه مرة أخرى ثم ارجع.. وهكذا، أما إذا كنت تملك البندقية فاقترّب منه مسافة كافية وأطلق النار فإذا نجحت ستشاهد رأسه وهو ينسحب وإذا كنت تملك الماكنون فإن كل ما عليك فعله هو التصويب من أي مسافة وأطلق النار لينسحب رأس الزومبي فوراً، أما إذا كنت لا تملك إلا السكين، والزومبي قريب منك بحيث لا تستطيع الهرب، فاطعنه بها ليترجع الى الخلف ولتركض أنت سريعاً الى اقرب مخرج.

تنبيه:

تذكر دائماً ان الزومبي قد لا يكون ميتاً إذا كان على الأرض فقد يمسك بقدمك فور اقترابك منه، إذا حدث هذا اضغط على الزر لتسحق رأسه. ويمكنك تقادير هذا باطلاق النار عليه عدة مرات.

## الكلاب المتوحشة

هذه الحيوانات المزعجة قليلة في اللعبة ومع ذلك فإن هذا القليل يكفي لإزعاجك فهي سريعة وقوية وتستهلك منك وقتاً لتخلص منها، هذه الكلاب هي ثمرة أبحاث وتجارب الهندسة الوراثية التي كان العلماء يجربونها في «غابة الراكون» وبعد انتشار العمل انتشرت في الغابة، إذا رأيت هذه الكلاب حاول تجنبها قبل أن تبدأ في مهاجمتك.

### طريقة المناورة:

ضع في اعتبارك انه لن يأتيك كلب واحد في كل مرة بل اثنان أو أكثر وقدرتهم على شح من بُعد تمكنهم من مهاجمتك قبل ان تستعد لهم، فإذا لم تكن لديك ذخيرة كافية فاركض سريعاً الى الباب، أما إذا كانت لديك الذخيرة فكل ما عليك هو ان تقف مكانك وتطلق النار. تنبيه: إذا كنت تملك البندقية فانظر حتى تتجمع الكلاب معاً في مستوى واحد ثم اطلق النار لأنك بهذه الطريقة تستطيع إصابة كلين أو أكثر بطلقة واحدة.

## الهنتر

الهنتر أيضاً نتاج الهندسة الوراثية ولا شك في انه آلة قتل مميزة من الصعب تقاديرها، المرة الأولى التي تقابل فيها الهنتر تتم عند رجوعك الى القصر من بيت الحراس يسبق ذلك مشهد سينمائي يريك كيف تتبعك هذا الوحش الى داخل القصر، ومنذ تلك اللحظة فإن الزومبي سيستبدلون بالهنتر، لذلك سوف تلمني رؤية الزومبي مرة أخرى..!!

### طريقة المناورة:

أكثر مايميز هذه الوحوش سرعتها فبمجرد ان يراك احدها فإنه سيقفز عليك او يركض اليك ليقتلك، وبالطبع انت في حاجة الى البندقية لقتل هؤلاء المتوحشين فكلما كان السلاح اسرع كان افضل لأنك اذا اخذت وقتاً طويلاً فإنه سيقفز عليك ويطلق رأسك لذلك ابق بعيداً عنهم قدر المستطاع، باستعمالك البندقية فانك ستقتلهم بعد حوالي 4 أو 5 طلقات (ضع في الحسبان الوقت بين كل طلقة واخرى) ولكن باستعمال الماكنون ستستطيع القضاء عليهم بطلقة أو طلقتين.

تنبيه: وقت قليل اطلاق النار، فإن الهنتر سيقفز عليك فور نهوضه عن الأرض بعد اصابته بطلقة فجهز له طلقة أخرى لتقتض عليه فور وقوعه.

### الضربات:

السكين 9-7 ضربات  
المسدس العادي 4-3 ضربات  
البندقية: ضربة واحدة بالقرب منه  
الماكنون: ضربة واحدة بالقرب منه  
البازوكا: ضربة واحدة بالقرب منه

### الضربات:

المسدس العادي 16-8 ضربات  
السكين 10-8 ضربات  
البندقية 9-7 ضربات  
الماكنون: ضربتين  
البازوكا 2-1 ضربة

### الضربات:

السكين: اثنان الموضع 11  
المسدس العادي 10-8 ضربات  
البندقية: 9-7 ضربات  
الماكنون: 2-1 ضربة  
البازوكا: 2-1 ضربات

أهمك للدور الأول وادخل غرفة المساندة وانقطع الجوهرة الزرقاء من بين مطام القتلى، ثم ارجع للدور الثاني وادخل لنفس الغرفة التي تعلق غرفة المائدة وادخل الباب الموجود في نهايتها.

سجواحه

هنا ثلاثة

من الزومبي في

ممر ضيق هاماً

ان تقتلهم سريعاً أو ان تراوغهم وتهرب منهم لتتهب من السلم الموجود في نفس الغرفة وتجه فوراً الى الباب الذي سيواجهك متجهاً الى الزومبي.

هذه احدى الغرف الآمنة في القصر الثاني وتوجد فيها آلة

كاثية، وهنا

ستقابل

«ريبكا»

اللتقط مفتاح

السيف من

فوق السرير

وادخل الى

ركن الغرفة لتتلق صندوق الحفظ وضع فيه السكين والمفتاح الصغير ثم خذ منه ذخيرة المسدس وبمجرد انه يتهب من ذلك اذهب للآلة الكاثية وقم بحفظ مكانك باستعمال شريط الحبر.

غادر الغرفة من دون «ريبكا» واقتل الزومبي الموجود على

يسارك، والان

اذهب الى

نهاية الممر

متقادير

الزومبي الذي

سيواجهك

وادخل الباب الموجود في نهاية الممر، سيواجهك بعض الزومبي، قم بقتلهم سريعاً قبل ان يقتربوا منك، والان اذهب

الى البين ثم الى اليسار وادخل من الباب الموجود على يسارك، لتجد نفسك

في غرفة

مغيرة بها

تمثال لرأس،

استعمل

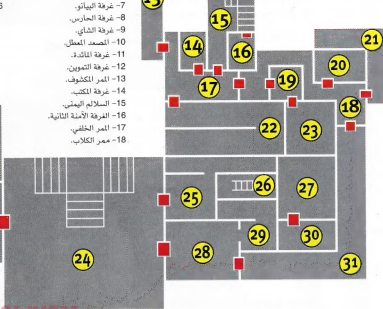
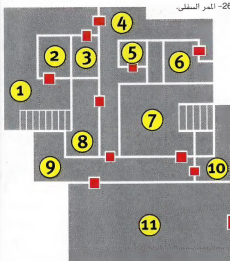
الجوهرة

الزرقاء، وسترى التمثال يدور حول نفسه ليكشف لك من «قلعة الرياح» هذا واخرج من الغرفة.

- 27- غرفة المرأة.  
28- غرفة الملايس.  
29- الممر السري.  
30- خزنة الملايس.  
31- ممر ه.ل.

- 19- غرفة المصيدة.  
20- الحمام.  
21- غرفة الصور.  
23- غرفة المعيشة.  
24- المدخل الرئيسي.  
25- غرفة الملايس.  
26- الممر السفلي.

- 1- السلالم اليسرى.  
2- الغرفة الآمنة الأولى.  
3- الغرفة المأثدة.  
4- ممر الحديقة الصغيرة.  
5- غرفة تماثيل التمر.  
6- الحديقة الصغيرة.  
7- غرفة البيانو.  
8- غرفة الحارس.  
9- غرفة الشاي.  
10- المصعد المعطل.  
11- غرفة المائدة.  
12- غرفة التوبون.  
13- الممر المكشوف.  
14- غرفة المكتب.  
15- السلالم اليمنى.  
16- الغرفة الآمنة الثانية.  
17- الممر الخفي.  
18- ممر الكلاب.



## الدور الاول من القصر

عندئذ تدخل ريبكا التي تطلب منك أن تتدرب على عزف القطوعة الموسيقية، غادر الغرفة واتركها تتدرب وأرجع لغرفة المائدة وتوجه للمدعاة. خذ الدرع الخشبي الموجود أعلى المدعاة ثم اذهب للمدخل الرئيسي واحفظ مكانك باستخدام الآلة الكاتبة.



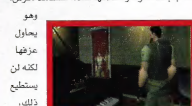
11 اذهب لليمين واستمر في المشي وستشاهد باباً في اليمين.. ادخله.

والنقط الأخيرة الموجودة فوق السيرير ثم اذهب نحو الدولاب الصغير وافحصه، وحالما قفلت ذلك سيخرج لك أحد الزومبي فجأة من خلفك، اقلته.. ثم التقط ذخيرة لليندية من الدولاب، والنقط مذكرات الحارس، والأن اخرج من الغرفة وتوجه الى اليمين واخرج من الباب في نهاية الممر.



12 سجد نفسك في نفس الممر الذي واجهت فيه أول زومبي، اذهب لليسار ثم ادخل الباب الذي على يسارك في نهاية الممر سجد نفسك في غرفة

البيانو اذهب الى ركن الغرفة وادفع الدولاب من امام الارتفاع لتأخذ «الثوتة الموسيقية» الخاصة بالبيانو. اذهب بترك الثوتة واستعملها عنده، ستشاهد «كرس»

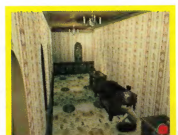


وهو يحاول عزفها لكنه لن يستطيع ذلك.

## ابحث واقتل

من الاشياء المميزة في ريزردت إيفل قدرة اللاعبين على تفتيش كل شيء للعثور على دليل او اي شيء يساعدكم في اتمام مهمتهم، وقد ساعد على ذلك رسوم اللعبة الثلاثية الابعاد حيث يمكنك ملاحظة اي شيء غريب وفحصه لتلك تجد عنده شيئاً

عند دخولك لأي غرفة لم تدخلها من قبل ابحث عن اي شيء ليس في مكانه او يبدو غريباً، وضع في اعتبارك ان بعض الاشياء لن تظهر لصغرها فعليك البحث جيداً قبل مغادرة الغرفة، بعض الاشياء ستكون موجودة داخل الموابيل او في الادراج واحياناً تكون مخبأة خلف هذه الاشياء او تحتها فعليك التأكد من ذلك برسمها لأية جهة.



## صناديق التخزين

صناديق التخزين ببساطة هي اهم الاشياء في ريزردت إيفل، فهي تمكنك من تخزين اي شيء في اي وقت للاستعمال مستقبلاً. افضل ميزة لهذه الصناديق ان محتوياتها لا تتغير من مكان لآخر، بمعنى انك اذا وضعت اي شيء في أحد الصناديق ثم ذهبت لصندوق آخر ستجد داخله نفس الشيء الذي وضعت في الصندوق الاول.



## النحل القاتل

ستقابل هذه الحشرة المتضخمة مرة واحدة خلال لعبك ويتم ذلك في بيت الحراس ولكن هذه المرة تكفي لوضعك في موقف صعب، قد يساعدك ان تعلم ان مواجهة هذا النوع من الحشرات لن يقتلك (على الاقل ليس فوراً) وإذا قامت هذه الحشرة بقرصك فأنها ستحتقن سماً بطيء المفعول في جسمك، وإذا لم تسارع بتناول عشب أزرق فأنك ستجد نفسك على الأرض واللعبة قد انتهت.



### الضربات:

السكين - ضربة واحدة  
السدس العادي - ضربة واحدة  
البنادقة - ضربة واحدة  
الماخوذة - ضربة واحدة  
البازوكا - توقف عن اسراف الذخيرة

### طريقة المناورة

هل هناك طريقة أفضل

من الركض؟ لكن ان

قررت البقاء لمقاتلة

هؤلاء الوحوش فلا تستعمل معهم أي سلاح لأنك بالتأكيد ستخطئه أكثر مما تصيب، اتركهم يهجمون عليك لفترة ما وسترى لا عليك بغضب ويمسك اقرب النحل اليه ثم يرميه على الأرض ليسحقه بقدمه.

## الغريبان

مثلها مثل النحل، حيث لن تقابلها الا مرتين خلال اللعب وشكل الغريبان لم يتغير بعد اصابتهم بالفيروس الغريب لكنهم ازدادت توحشاً، فهي لن تكفي بأكل الجثث وانما سيبدؤون في مهاجمتك ايضاً.

### طريقة المناورة

ستواجه الغريبان مرتين خلال مراحل ريزدنت ايفل لكنك لن تضطر لمقاتلة سوى مرة واحدة، لأن الغريبان في غرفة الصور لن تهاجمك الا اذا أطلقت النار او أخطأت في حل لغز

### الضربات:

السكين - ضربة واحدة  
السدس العادي - ضربة واحدة  
البنادقة - ضربة واحدة  
الماخوذة - ضربة واحدة  
البازوكا - ضربة واحدة

الصور، وباستعمال السدس العادي يمكنك قتلها بسهولة اذا كان في امكانك الاستغناء عن الذخيرة، لكن التأثير سيكون اكبر باستخدام السكين.



## العناكب الصغيرة

ستقابل «كاياس الاسم» هذه اذا كنت لاتزال واقفاً وتشاهد الفصل الأخير من موت امهم الكبيرة التي تقصص بيضاًتها - فور موتها - لتخرج منها هذه

المخلوقات الصغيرة، ولكن مشاهدة مئات من هذه

الحشرات تزحف نحوك أشد رعباً من رؤية امهم الكبيرة.

### طريقة المناورة:

هناك طريقة واحدة مؤكدة تجنبك مواجهة هذه المخلوقات بنجاح وهي أنه فور ظهور هذه العناكب عليك الخروج من الغرفة ثم العودة إليها لتجدها وقد اختفت كلياً.

### الضربات:

السكين - لا يمكنك استعمالها  
السدس العادي - ضربة واحدة  
البنادقة - ضربة واحدة  
الماخوذة - ضربة واحدة  
البازوكا - ضربة واحدة

١٣ ارجع الآن الى «ريبيكا» وسجدها قد اقتنت العزف، استمع اليها، وبعد انتهاءها من العزف سيفتح باب سري في الجدران القابل، ادخل هذا المكان وقم باستبدال الدرع الخشبي الذي جدهته في غرفة المائدة بالدرع الذهبي.

١٤ ارجع مرة أخرى لغرفة المائدة وضع الدرع الذهبي مكان الدرع

الخشبي بعدما ستشاهد الساعة الكبيرة تتحرك جانباً كاشفة عن مخبأ سري، التقط من هذا المخبأ «مفتاح الدرع» ثم اذهب الى المدخل الرئيسي.

١٥ ادخل الباب الأزرق المزدوج وقم بفتح الباب الذي على



١٦ ارجع مرة أخرى للممر واقفل الكلب الذي سيواجهك، بعد ذلك توجه الى الدواب الثاني وادفعه بعيداً لتأخذ منه ذخيرة لمدسك، اخرج من هذا الممر لتدخل ممرأ آخر، وادخل الباب الثاني على اليمين لتجد نفسك في «الحمام».

١٧ اذهب للمسبح «البانيو» وافحصه وعندما يظهر لك السؤال اختر «نعم»، بعد ذلك قم بالتقاط المفتاح الصغير وغادر «الحمام».



١٨ استمر في المشي الى نهاية الممر وادخل الباب المزدوج على اليمين، هنا سيقابلك اثنان من الزومبي تخلص منهما، بعد الانتهاء من الزومبي، اذهب الى الباب الموجود على اليسار وادخله.

## خطل الاعشاب:

انت تعلم ان انواع الاعشاب الثلاثة «الخضراء والحمراء والزرقاء» الموجودة في اللعبة، فكل منها تأثيره المختلف ولكن عند خطتها ببعضها البعض فان مفعولها يتضاعف، على مثال المثال فان خطل عشب اخضر مع عشب احمر يعطيك نفس مفعول بخاخ الاسعافات الاولية، وخطل الاعشاب ايضاً يساعد على توفير المساحة الخاصة بشخصيتك.

## أهم الأشياء

هناك العديد من الأشياء التي يمكنك اكتشافها واستعمالها وهنا نقدم لك تلك الأشياء ومكانها وبالطبع استخداماتها:

منحوت عليه شكل الخوذة.



**الاسم:** مفتاح ٠٠٢

المكان: تحت خلية النحل في بيت الحراس.

الاستخدام: لفتح باب ٠٠٢ الذي يقود لحوض المياه.



**الاسم:** مفتاح ٠٠٣

المكان: على الرف في غرفة الأسلحة في بيت الحراس. الاستخدام: لفتح باب غرفة ٠٠٣ الموجود في معر خلية النحل.



**الاسم:** مفتاح القصر.

المكان: خلف التافورة في الحديقة الصغيرة. الاستخدام: لفتح أي باب منحوت عليه نفس شكل المفتاح.



**الاسم:** مفتاح غرفة التحكم.

المكان: في قاع المسبح الموجود في حتماء غرفة ٠٠١ في بيت الحراس. الاستخدام: لفتح غرفة التحكم في بيت الحراس.



**الاسم:** مفتاح الخوذة

المكان: في المدفأة الموجودة في غرفة التفتة ٤٢. الاستخدام: لفتح أي باب

الاستخدام: لفتح الأبواب

المنحوت عليها شكل السيف.

**الاسم:** الكتاب الأحمر



المكان: في غرفة الكتب

الاستخدام: يحتوي على ميدالية الصقر.

**الاسم:** الكتاب الأزرق



المكان: في الدور السفلي من

الفناء الخلفي

الاستخدام: يحتوي على ميدالية الذهب.

**الاسم:** ميدالية الصقر

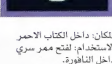


المكان: داخل الكتاب الأحمر

الاستخدام: لفتح معر سري

داخل التافورة.

**الاسم:** ميدالية الذهب



المكان: داخل الكتاب الأحمر

الاستخدام: لفتح معر سري

داخل التافورة.

**الاسم:** الدرع الخشبي



المكان: فوق مدفأة غرفة المائدة

الاستخدام: لوضعه مكان الدرع

الذهبي

**الاسم:** الدرع الذهبي

المكان: داخل الغرفة السرية في

غرفة الباثو

الاستخدام: لوضعه مكان الدرع

الخشبي فوق المدفأة والحصول

على مفتاح الدرع.

**الاسم:** بخاخ الاسفلات الأولية

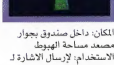


المكان: في أماكن متعددة

الاستخدام: ليمتحن طاقة

كاملة

**الاسم:** صاروخ الإشارة



المكان: داخل صندوق بجوار

مصعد مساحة الهبوط

الاستخدام: لإرسال الإشارة لـ

دوراء.

**الاسم:** العشب الأخضر



المكان: في أماكن متعددة

الاستخدام: لإلقاء مغنول جزءاً من

الطاقة

**الاسم:** العشب الأزرق

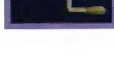


المكان: في أماكن متفرقة

الاستخدام: لمضاعفة تأثير

العشب الأخضر

**الاسم:** الكركك السداسي



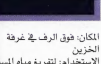
المكان: على الأرض في معر

«أريكو»

الاستخدام: لتحريك الأرضيات

والجدران في بعض الأماكن

**الاسم:** الكركك المربع



المكان: فوق الرف في غرفة

الخزين

الاستخدام: لتفريغ مياه المسبح

او العكس

**الاسم:** شريط الجبر



المكان: أماكن متعددة

الاستخدام: مع الآلة الكاتبة

لحفظ مكانك

**الاسم:** شريط الصور



المكان: على الأرض في المعمل

الصغير

الاستخدام: لعرض بعض

الصور في غرفة الاجتماعات

**الاسم:** بطارية



المكان: أسفل القصر

الاستخدام: لتشغيل الصعد

المتصل في الفناء الخلفي

**الاسم:** المواد الكيميائية



## الوحوش الحقيقية

هل اكتفيت من الزومبي؟ ويشت من الكلاب؟ وتدمرت من العناكب الصغيرة؟ الآن انتظر حتى تقع عينيك على هذه الوحوش..!!

### وحوش المعمل

خفاً فطيع وقع اثناء التجارب الحيوية ادى الى ظهور هذه الوحوش الغريبة الذين تجددهم يزحفون على السقف في مائة الطاقة أو على الارض في الممرات الخارجية فيما بعد، طريقة هجومهم هي القفز على ظهر الالعب ثم تقطيع معدته بعدة ضربات باليد الشبيهة بالمخالب.

**طريقة المناورة:**  
وجه سلاحك لأعلى لتصيبهم وهم يزحفون على السقف، ثم اطلق عليهم النار فور سقوطهم على الارض.



#### الضربات:

المكب - كل حفا تشيع ذلك؟  
المسدس المادي - ٨/٥ ضربات  
البندقية - ٥/٢ ضربات  
الماجنوم - ٥/٢ ضربات  
البازوكا - ٢/٢ ضربات

## العناكب الضخمة

من غير المعروف كيف نشأ هذا النوع من الوحوش وأصبح بهذا الحجم المخيف لكن من المتفق عليه انهم مرعبين، هناك اربعة عناكب متوسطة الحجم متوزعة في ارجاء القصر

(اثنان في القصر واثنان في بيت الحراس)، اما الخامس فهو اكبرهم ويوجد في الممرات الواقعة تحت الفناء الخلفي للقصر، وكل مانستطيع قوله ان عليك الحذر منهم.

#### طريقة المناورة:

قد تكون هذه المخلوقات ضخمة وسامة لكنها ستفجر بعد ثلاث طلقات سريعة من الماجنوم، اما اذا قررت مواجهتها بأقل من هذا فستجد بعض الصعوبة في قتلها.

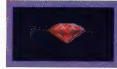
واذا وجدت تلك المخلوقات على السقف فلا تفوت الفرصة واركنض سريعاً نحو الباب ثم ارجع في وقت لاحق تكون فيه قوتك في وضع افضل.

#### الضربات:

المكب - لا تحاول  
المسدس المادي - ١٠/٧ ضربات  
البندقية - ٥/٢ ضربات  
الماجنوم - ٢ ضربات  
البازوكا - ٢/٢ ضربات



المكان: بداخل التمثال في الغرفة التي تلو غرفة المائدة، الاستخدام: مع تمثال رأس القصر لتحصل على قطعة الرباح.



**الاسم:** الجوهرة الحمراء  
المكان: داخل فجوة العين في رأس الغزال في غرفة التحف



الاستخدام: مع تمثال رأس القصر لتحصل على الماجنوم  
**الاسم:** قطعة القمر  
المكان: داخل الفجوة التي سيجدها منها الثعبان لأول مرة  
الاستخدام: لفتح الباب الخلفي للقصر



**الاسم:** قطعة النجوم  
المكان: خلف آخر صورة في غرفة الصور  
الاستخدام: لفتح الباب الخلفي للقصر  
**الاسم:** قطعة الشمس



المكان: داخل صندوق في غرفة الصور  
الاستخدام: لفتح الباب الخلفي للقصر  
**الاسم:** قطعة الرياح



المكان: خلف تمثال رأس القصر  
الاستخدام: لفتح الباب الخلفي للقصر



#### الاسم: ولاعة

المكان: في غرفة النوم في الدور الثاني  
الاستخدام: لإشعال الشمع والمخافة تحت خريطة الدور الثاني



#### الاسم: ديسك التخزين

المكان: هناك ثلاثة ديسكات موزعة خلال القصر  
الاستخدام: لتسجيل ارقام الدخول الثلاثة لمر الزنزانة



#### الاسم: التوتة الموسيقية

المكان: خلف أحد الدواليب في غرفة البيوت

الاستخدام: لتستخد مع البيانو في فتح باب سري في الغرفة



#### الاسم: دواء السم

المكان: فوق الرف في الغرفة الآمنة  
الاستخدام: مضاد لأي نوع من السموم



#### الاسم: الكتاب الفارغ

المكان: في الغرفة ٠٠١ في بيت الحراس

الاستخدام: لوضعه مكان الكتاب البيسي في الغرفة ٠٠٢

